Elektronisch Oefen Pad DD6

handleiding

Gefeliciteerd !

Gefeliciteerd met de aanschaf van je DD6 elektronische oefenpad. Deze pad is gemaakt om te klinken en te spelen als een traditioneel akoestisch drumstel. Voordat je met deze drumpad aan de slag gaat kun je het beste deze handleiding goed doorlezen, zodat je weet wat er allemaal mogelijk is en hoe het werkt.

Zorg voor je digitale drumpad

PLAATSING
Stel het apparaat niet bloot aan de volgende situaties:
. Direct zonlicht
. Hoge temperaturen (naast de radiator, of in de auto op een hete zomerdag)
. Water en vocht (zoals regen, mist, een vochtige schuur…)

STROOMVOORZIENING
. Gebruik altijd een voor dit apparaat geschikte adapter
. Zet het drumstel UIT wanneer je hem niet gebruikt.
. Als je weet dat je langere tijd niet zult spelen, haal dan ook de adapter uit het stopcontact.
. Dat doe je ook als het gaat onweren.
. Gebruik een andere stroomgroep dan die waar grootverbruikers zoals de elektrische oven, droogautomaat en de koelkast op aangesloten zijn.

ZET HET DRUMPAD UIT ALS JE HEM AANSLUIT OP ANDERE APPARATEN
. Om schade aan andere apparaten zoals versterkers te voorkomen, zet je eerst het drumpad uit voordat je de kabels gaat aansluiten.

ONDERWEG
. Wees bedachtzaam en voorzichtig met je digitale drumpad.
. Bij het uittrekken van de kabels pak je ze niet aan het snoer, maar aan de stekker zelf.
. Alle kabels losmaken voordat je het instrument verplaatst.
. Wanneer je de DD6 laat vallen, dan kan hij gemakkelijk kapot gaan.

SCHOONMAKEN
. Schoonmaken doe je met een droge, schone doek.
. Een licht vochtige doek kan gebruikt worden voor het hardnekkiger vuil. Een dashboard cleaner voor het auto interieur kan ook, mits met beleid toegepast, gebruikt worden.
. Gebruik NOOIT oplosmiddelen zoals alcohol en thinner.
. Zet ook geen objecten gemaakt van vinyl op het apparaat, omdat dat kan blijven plakken en zo het oppervlak van de DD6 beschadigen.

INTERFERENTIE
. In dit apparaat zitten digitale componenten, die als de DD6 té dicht bij andere apparaten zoals radio of televisie staat, storingen kunnen veroorzaken

INTRODUCTIE

De DD6 is een digitaal drumpad, gemakkelijk in gebruik maar toch met veel mogelijkheden. Vooral om te oefenen zijn er handige functies bedacht. Zoals beat check, balance, gradual up/down, en zo meer. Wat dat precies inhoud komen we natuurlijk in de loop van de handleiding op terug! Maar ze zijn bedoeld om je timing en precisie te verbeteren. Daarbij zijn er nog de 'Games', een manier om allerlei ritmes te leren doorgronden en spelen.Kortom een uitstekende drumtrainer. Maar ook het geluid zal je niet teleurstellen, de DD6 is bepaald méér dan een uitgebreide drummetronoom!

KENMERKEN

. 65 drumgeluiden en 6 verschillende metronoom klanken.
. 24 verschillende ritmes
. Maat houden trainer
. Ritme trainer
. Evenwichtig slaan trainer
. Volg mij trainer
. Geleidelijk langzamer / sneller trainer
. Tellen trainer
. 60 spelletjes voor het oefenen van de ingebouwde ritmes
. Opnamen en afspelen
. Hoofdtelefoon/aux aansluiting
. Een kick en hihat pedaal kunnen aangesloten worden om zo een heel basic drumstel samen te stellen.

voordat je begint

STROOM

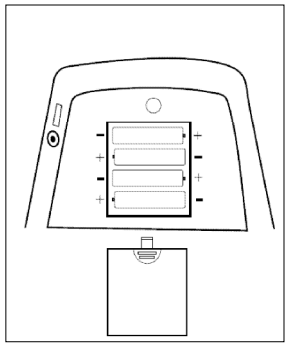
De DD6 werkt zowel op batterijen als op het lichtnet via een adapter.

BATTERIJEN

Zet de Drumpad eerst uit voordat je batterijen gaat vervangen.

Batterijen plaatsen:
1. Maak het batterijenklepje open
2. Stop 8 'D' batterijen in de nu zichtbare batterijenruimte, kijk naar de polariteit aanduiding in het keyboard.
3. Maak het klepje weer dicht, let er even goed op dat het met een klikje weer stevig op zijn plaats zit.
4. Als de batterijen bijna op zijn zie je dat in het beeldscherm aan het icoontje. Bovendien merkt je het aan het functioneren van de DD6

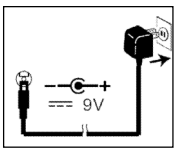
- Het beeldscherm wordt zwakker of flikkert bij hogere geluidsvolumes.
- Het volume is érg zacht.
- Het geluid is vervormd.
- Ineens floept de DD6 uit als je hard aan het spelen bent.
- De Demo songs en/of de ritmes doen vreemd



ADAPTER

Wanneer je de adapter gaat aansluiten, kijk dan eerst of de DD6 wel UIT staat. Dan sluit je de adapter aan op de DC input achterop het apparaat. Dan steek je de adapter in het stopcontact.

Let op: gebruik geen andere adapter dan een 12V DC adapter, met de + op de tip.



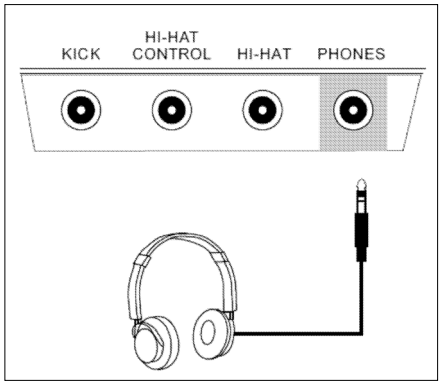
voordat je begint

HOOFDTELEFOON

Als je 's avonds laat wilt oefenen, of wanneer je huisgenoten TV aan het kijken zijn, kun je een hoofdtelefoon gebruiken.

Wanneer je de hoofdtelefoon inplugt wordt de speaker uitgezet.

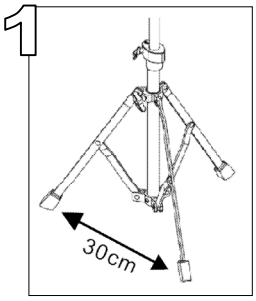
Je kunt deze uitgang ook gebruiken om de DD6 op een stereoset of een PA systeem aan te sluiten. Daarvoor zijn speciale kabels te krijgen bij de muziekwinkel.



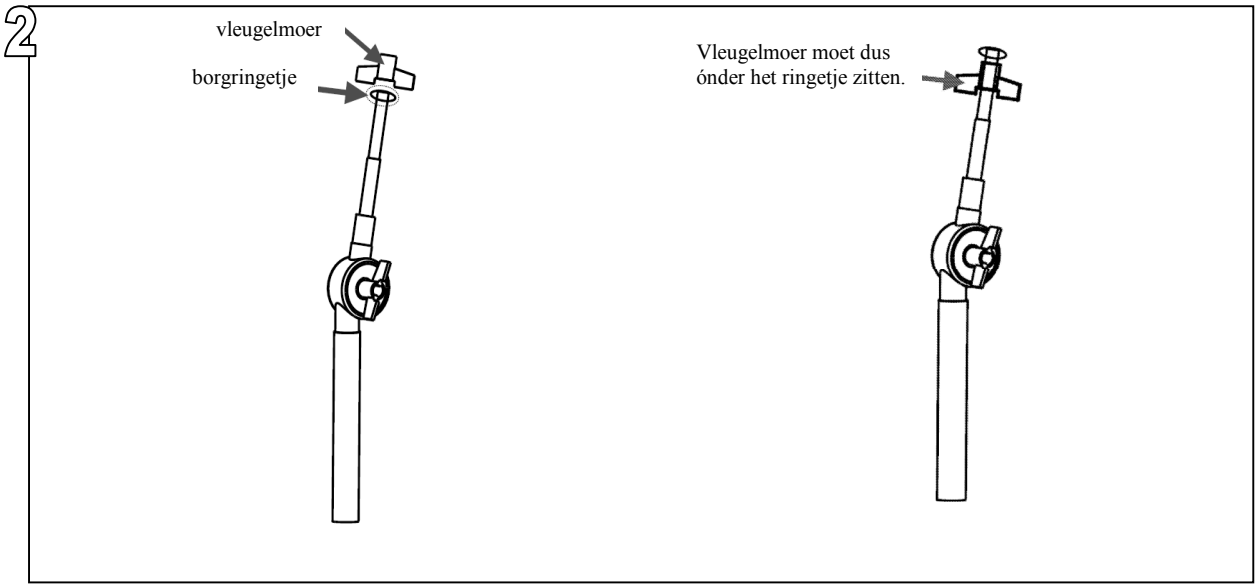
OPBOUWEN

De DD6 speelt het gemakkelijkst wanneer je hem op een standaard monteert.

1. Zorg dat de poten van de driepotige voet goed wijd staan,…

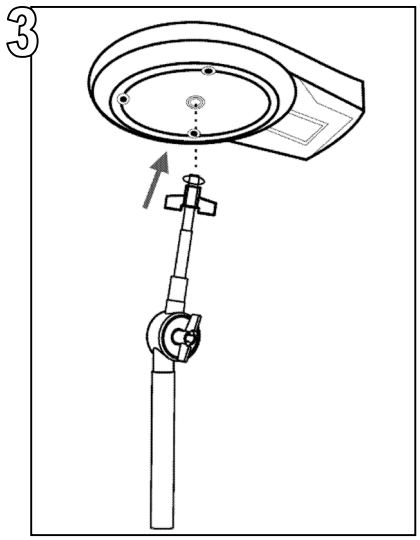


2. Monteer de vleugelmoer en het borgringetje van de standaard, (die straks op de poten gezet wordt) in de volgorde hier aangegeven,…



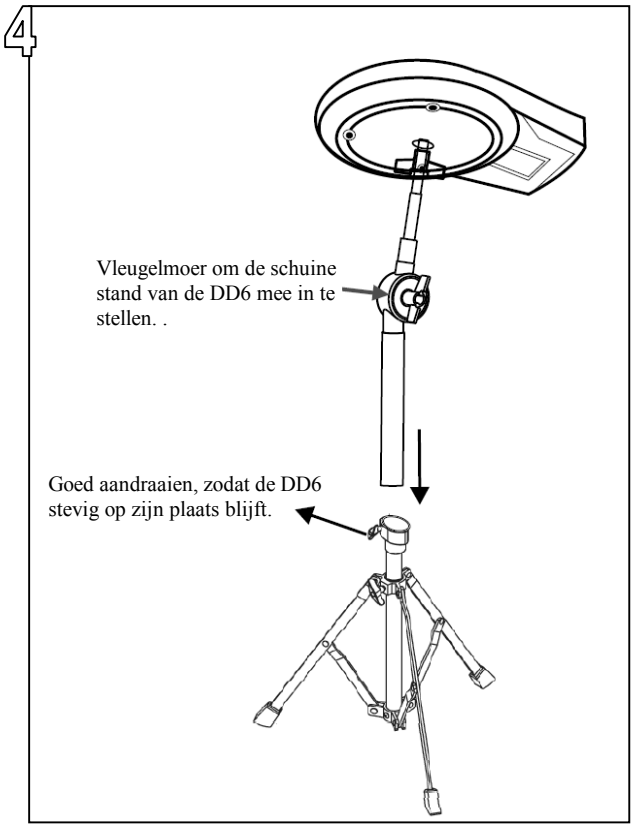
OPBOUWEN **vervolg**

3. Nu schroef je de DD6 op de standaard, zo dat de schroefdraad goed in het drumpad verankerd is. Maar niet te diep doordraaien! Draai de vleugelmoer aan. Dan zet je de DD6 een beetje schuin (met behulp van de knikarm) voor een goede speelhoek. En je draait de vleugelmoer aan, zodat alles stevig zit. Vast is vast, je hoeft niet met volle kracht door te draaien!



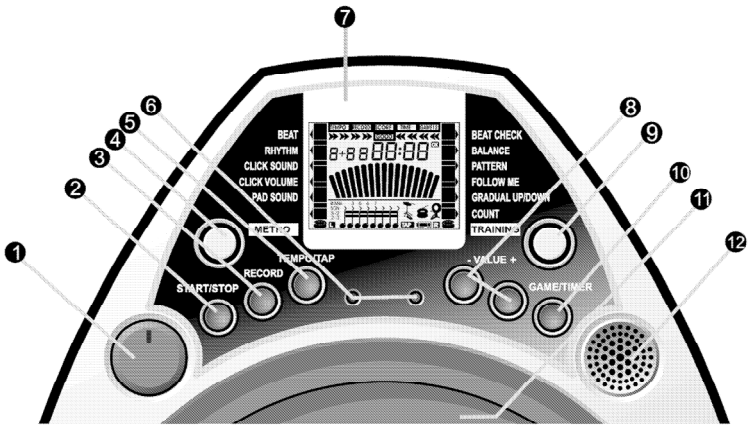
4. En als laatste schuif je de standaard met daarop de DD6 in de driepotige voet, die je al hebt klaarstaan.

Wanneer je de standaard weer uit elkaar haalt, en opvouwt, let dan goed op dat je vingers niet tussen de poten terecht komen,…!



BEDIENINGSPANEEL

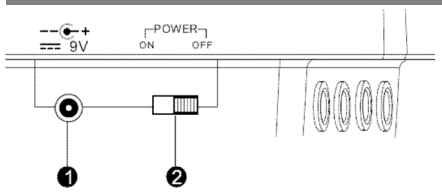
Een overzicht van de knoppen en het display.



VOORKANT

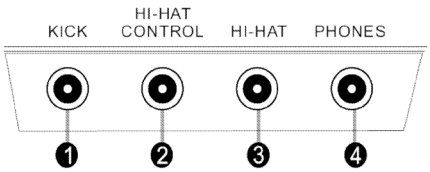
1.	**Volume**
	Om het geluidsvolume aan te passen
2.	**[START/STOP] knop**
	Start of stopt de metronoom
3.	**[RECORD] knop**
	Hiermee kun je de opname functie aanzetten
4.	**[METRO] knop**
	Gebruik deze knop om pad instrumenten te kiezen en instellingen voor de metronoom te maken.
5.	**[TEMPO/TAP] knop**
	Om het tempo aan te passen (van 30/240). Deze knop werkt ook als 'tap tempo knop: houdt hem dan na het indrukken wat langer in gedrukt.
6.	**Teller**
	Deze leds laten de tellen zien. De eerste tel is steeds de rode led, de overige tellen laat de groene led zien.
7.	**Beeldscherm**
	Hier kun je zien wat de instellingen zijn.
8.	**[VALUE+] en [VALUE -] knoppen**
	Om waarden van instellingen mee te wijzigen.
9.	**[TRAINING] knop**
	Om de trainer aan te zetten
10.	**[GAME/TIMER] knop**
	Om de GAME mode aan te zetten. Houdt deze knop vast om de TIMER aan te zetten.
11.	**Drumpad**
12.	**Mini Speaker**
	Alleen het metronoomgeluid wordt hier afgespeeld, NIET het slaan op het drumpad zelf.

ZIJKANT



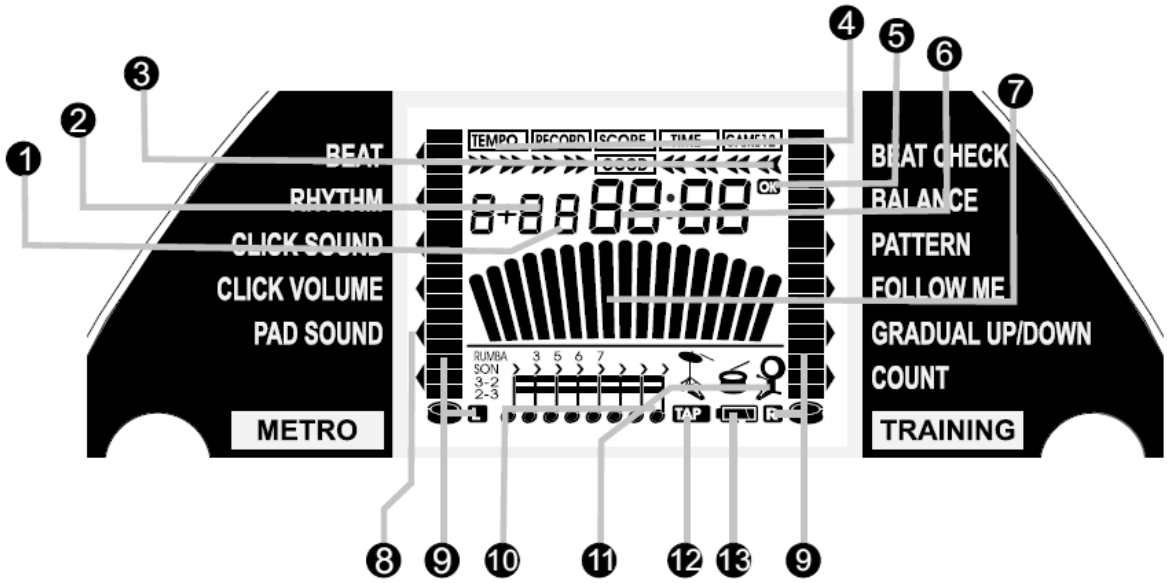
1.	**Adapter ingang**
	DC 9 volt
2.	**Aan/uit knop**
	Hiermee zet je de DD6 aan en uit.

ACHTERKANT



1.	**Basdrum ingang**
	Om een pedaal op aan te sluiten voor de bediening van de basdrum
2.	**HI-HAT control ingang**
	Met een pedaal aangesloten op deze ingang kun je de hi-hat open en dicht zetten
3.	**HI-HAT ingang**
	Middels deze ingang kun je een HI-HAT, Cymbal of Crash bespelen. Hiervoor kun je een stereojack gebruiken.
4.	**Hoofdtelefoon uitgang.**
	Om een hoofdtelefoon op aan te sluiten, of een PA of stereo installatie.

BEDIENINGSPANEEL vervolg



BEELDSCHERM

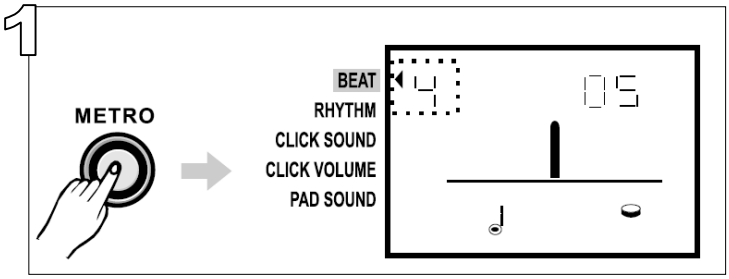
1.	**Maat tellen**
	Bereik van 1 tot 9
2.	**Tel**
3.	**Timing controleren**
4.	**Tempo, Opnemen, score, timer, Game mode iconen**
5.	**Game OK aanduiding**
	In Game2 mode zal deze indicator zichtbaar zijn als je score boven de 60 komt.
6.	**Waarde aanduidingen**
	Hier zie je het tempo in BPM, of de gehaalde scores, en andere parameters.
7.	**Metronoom wijzer**
8.	**Metronoom item aanduiding**
9.	**Game hulp**
	Geeft aan wanneer de linker en rechter hand moeten spelen.
10.	**Ritme soort**
11.	**Extern Pad ingang**
12.	**Tap icoontje**
13.	**Batterij is bijna op icoontje.**

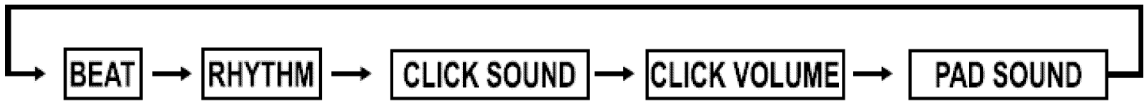
MEDELI DD6

DE KNOPPEN

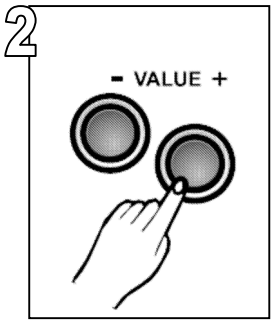
De verschillende functies van de DD6 kunnen op een eenvoudige manier bedient worden. Op het beeldscherm kun je zien in welke mode je bent, waarden verander je met de [- VALUE +] *knoppen.*

1. Druk op [METRO] om te kiezen in welke mode je iets wilt aanpassen. De verschillende modes worden in een vaste volgorde afgewisseld. Zoals hieronder op het plaatje aangegeven is. Dus bijvoorbeeld twéé keer drukken brengt je in de 'rhythm' mode.





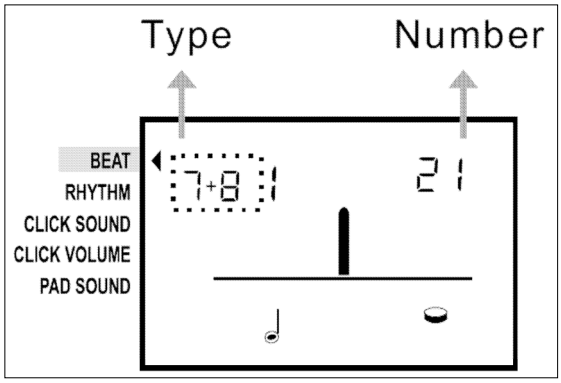
2. Met de [- VALUE +] knoppen kun je de waarde van ieder onderdeel in de verschillende modes aanpassen. Het pijltje op het beeldscherm laat zien waar je bezig bent.



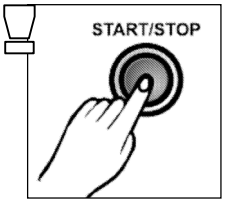
MAATSOORT (beat)

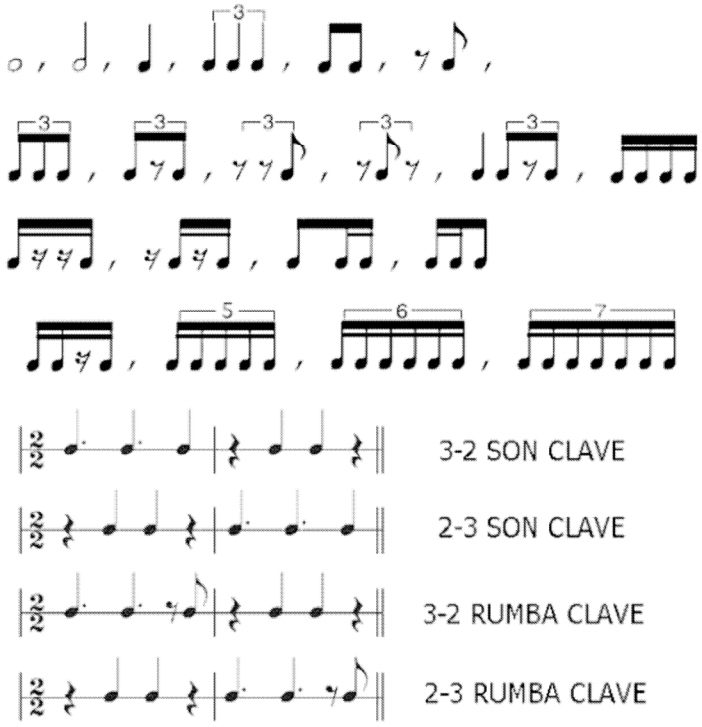
Er zijn een aantal maatsoorten waaruit je kunt kiezen. Ga naar 'BEAT' en je kunt nu kiezen met [- VALUE +] uit de volgende maatsoorten:

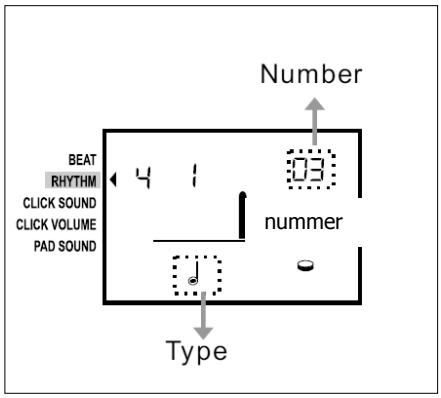
0~9,2+3,3+2,3+4,4+3, 4+5,5+4,5+6,
6+5,6+7,7+6,7+8,8+7, 8+9,9+8



! Druk op [START/STOP] om de metronoom aan en uit te zetten.



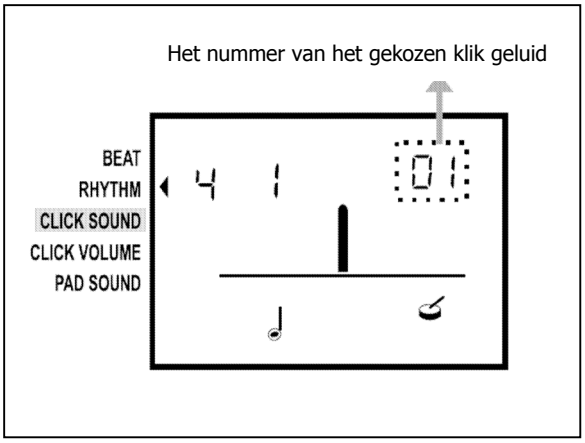
RITMES (rhythm)

Je kunt kiezen uit 24 verschillende ritmes. Je ziet ze hiernaast in notenschrift afgebeeld.



KLIK GELUID (click sound)

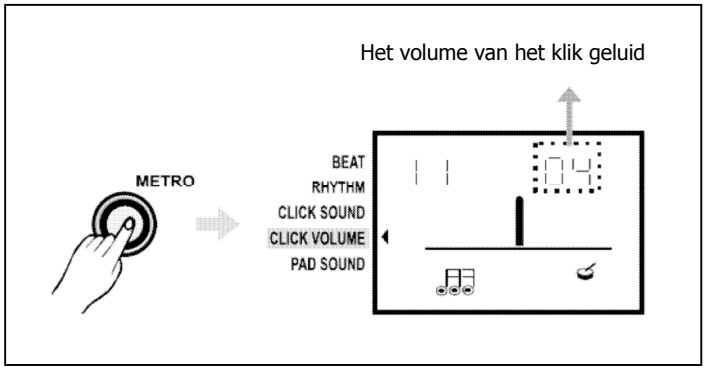
Voor de metronoom kun je uit zes verschillende geluiden kiezen.

NUMMER	**NAAM**
1.	Metronoom
2.	Claves
3.	Stokken
4.	Koebel
5.	Stem
6.	Elektronisch



KLIK VOLUME (click volume)

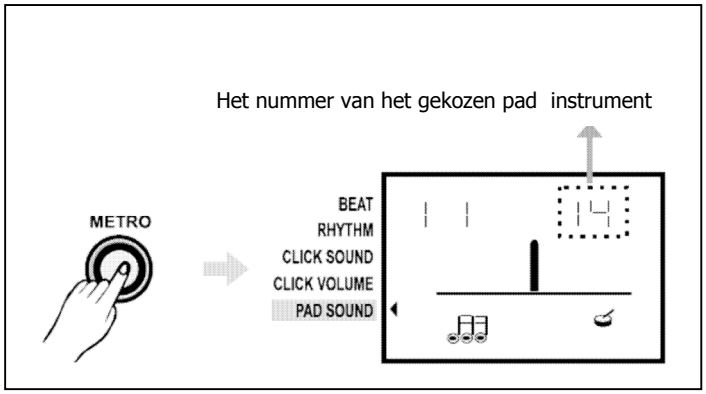
Het geluid van de tikkende metronoom kun je harder en zachter zetten. Het bereik is van 1 tot 4.

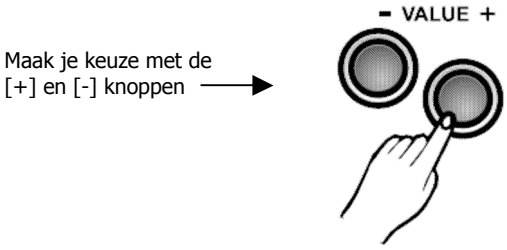


PAD INSTRUMENT (pad sound)

Er is keuze uit 65 verschillende instrumenten voor het geluid dat je hoort wanneer je op het drumpad slaat.

Dus om een instrument uit te kiezen druk je eerst een aantal keren op [METRO] totdat de aanwijzer in het beeldscherm bij 'pad sound' staat. Dan kies je met de [+ VALUE -] knoppen het geluid dat je wilt gebruiken. Een lijst met de beschikbare instrumenten vind je achterin deze handleiding, bij de appendix.

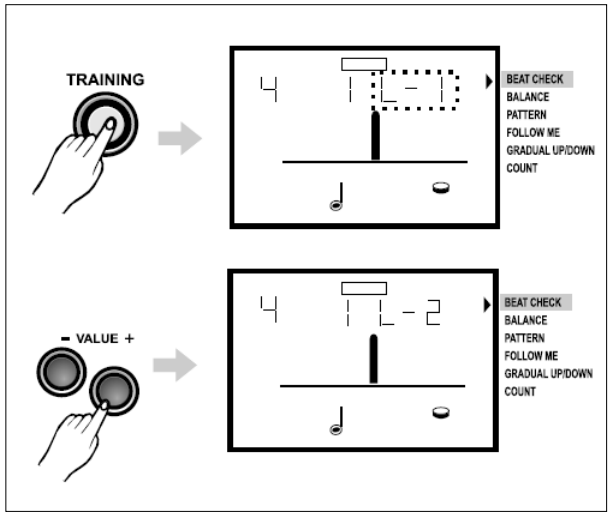




ritme trainer

De ritme trainer is een verzameling oefeningen die speciaal zijn ontwikkeld om je snelheid, precisie, uithoudingsvermogen en timing te verbeteren.

OEFENING KIEZEN (training)

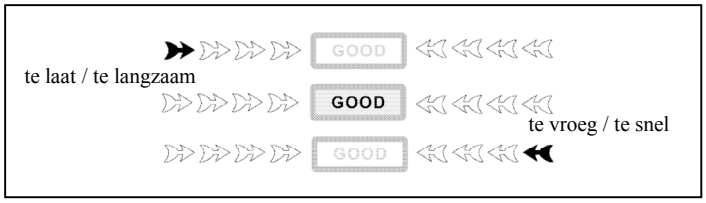


1. De bediening hiervan gaat op een gelijksoortige manier als die van de metronoomfuncties, besproken in de vorige paragraaf. Maar nu gebruik je de knop [TRAINING] om door de diverse mogelijkheden te bladeren.

2. Binnen elke training zijn er weer verschillende oefeningen. Die kies je met de [+ VALUE -] knoppen.

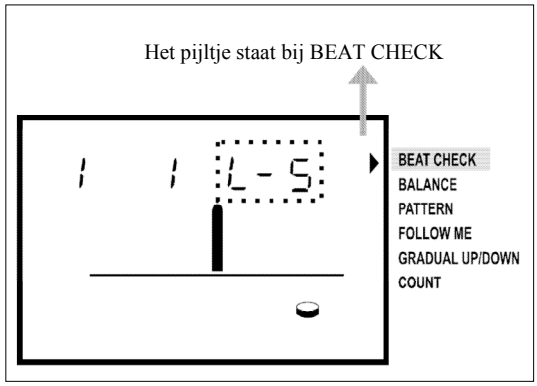
3. Vervolgens druk je op [START/STOP] om met de oefening te beginnen.

IN DE MAAT (beat check)



Bij alle oefeningen houdt de DD6 bij of je goed in de maat speelt. Dat wordt ook steeds weergegeven op het beeldscherm. Het maakt niet uit wat de metronoom instellingen zijn, de DD6 kijkt of je in de maat speelt aan de hand van de instellingen die je hier maakt.

In de tabel zie je wat elke instelling inhoudt.

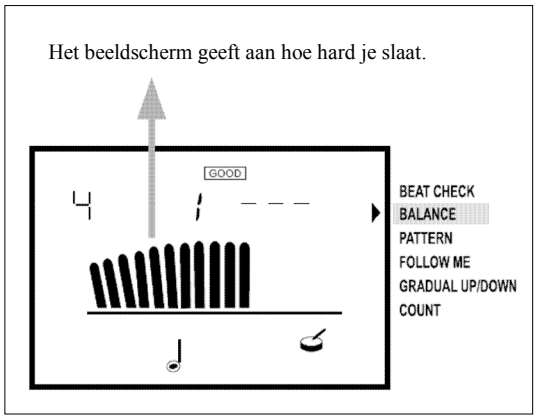


L-1	Kwart noot	(niet zo streng/het hoeft niet precies)
L-2	Kwart noot	(strenger/, wél nauwkeurig)
L-3	Achtste noot	(niet zo streng/het hoeft niet precies)
L-4	Achtste noot	(strenger/, wél nauwkeurig)
L-5	Zestiende noot	(niet zo streng/het hoeft niet precies)
L-6	Zestiende noot	(strenger/, wél nauwkeurig)
L-7	Zestiende triolen	(niet zo streng/het hoeft niet precies)
L-8	Zestiende triolen	(strenger/, wél nauwkeurig)

AANSLAG (balance)

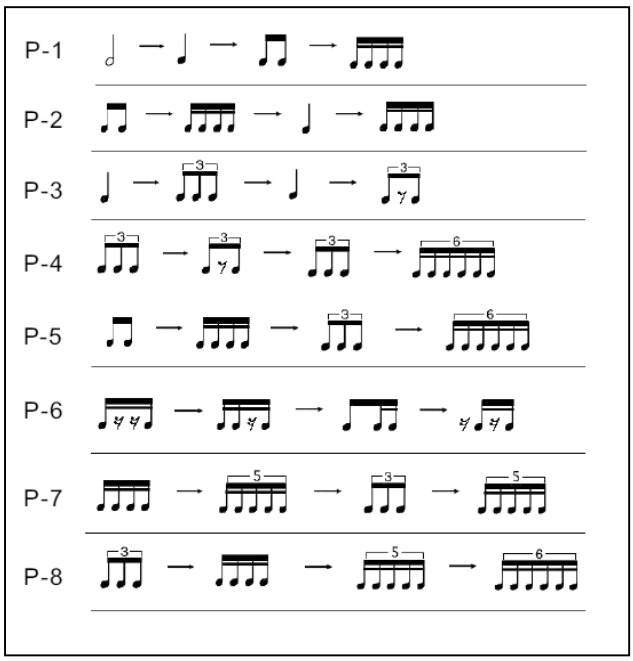
Deze oefening kijkt vooral naar het evenwicht tussen de verschillende aanslagen. dat betekent in de praktijk dat de DD6 zal kijken naar hoe gelijkmatig je de aanslagen kunt verdelen over de linker en rechter hand. Zo kun je dus controleren of je niet te hard of te zacht slaat met je rechter of linker hand.

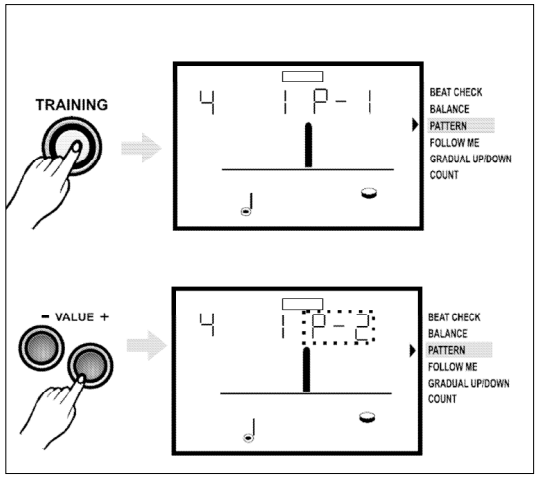
Als je deze functie geselecteerd hebt druk je op [START/STOP] om de oefening te beginnen.

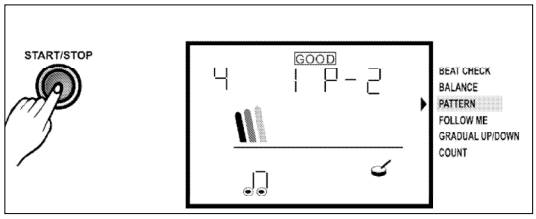


Patronen (pattern)

Deze oefening is gebaseerd op de traditionele 'warming up' voor drummers. De metronoom speelt een ritmisch patronen en gaat na twee maten door naar een volgend ritmisch patroon. Je kunt ook hier weer kiezen uit verschillende oefeningen. Hieronder zie je om welke ritmes het gaat bij welke oefening.



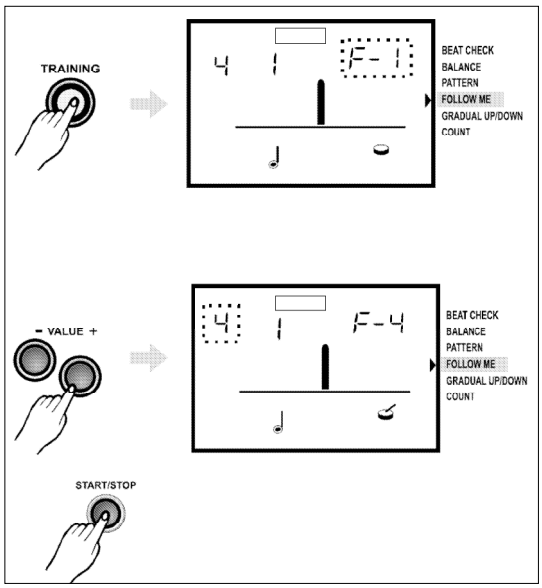




VOLG ME (follow me)

De metronoom speelt voor, en jij speelt na. Je kunt instellen om hoeveel maten het gaat, van één maat tot acht maten.

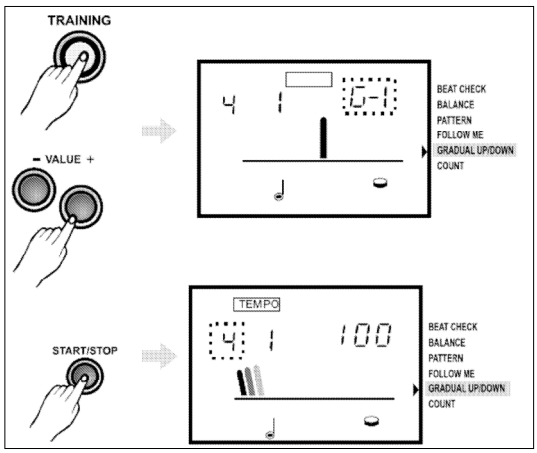
F-1 = de metronoom speelt een maat, jij speelt een maat.
F-2 = de metronoom speelt twéé maten,…..
F-3 = Vier maten,….
F-4 = Acht maten,…



SNELLER / LANGZAMER (gradual up/down)

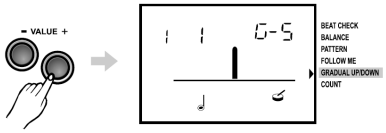
Deze oefening is bedoeld om je uithoudingsvermogen te trainen. De metronoom gaat bij deze oefening steeds sneller, en als het maximum (ingestelde) tempo is bereikt gaat hij weer geleidelijk aan langzamer tikken, tot het oorspronkelijke tempo weer bereikt is.

Dit gaat door totdat je op [START/STOP] drukt. Je kunt het start tempo instellen voordat je begint. Het maximum tempo kun je instellen door op [TEMPO] te drukken als tijdens de oefening het voor jou maximaal haalbare tempo bereikt is.

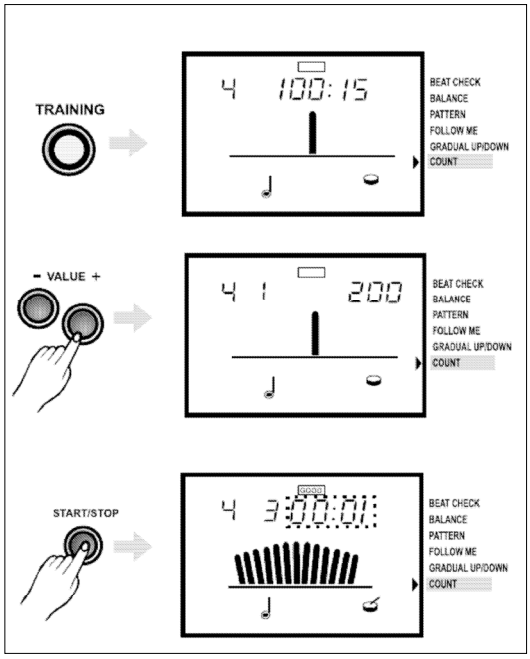


G-1	Het tempo zal versnellen en vertragen met **1 bpm** bij iedere tel.
G-2	Het tempo zal versnellen en vertragen met **1 bpm** bij iedere twee tellen.
G-3	Het tempo zal versnellen en vertragen met **2 bpm** bij iedere 8 maten.
G-4	Het tempo zal versnellen en vertragen met **5 bpm** bij iedere 8 maten.
G-5	Wanneer je acht maten lang goed gespeeld hebt, zal de DD6 dat erkennen en vervolgens het tempo met **5 bpm** verhogen.

BPM: afkorting voor Beats Per Minute, oftewel 'tellen per minute'.



HOEVEEL KEER (count)



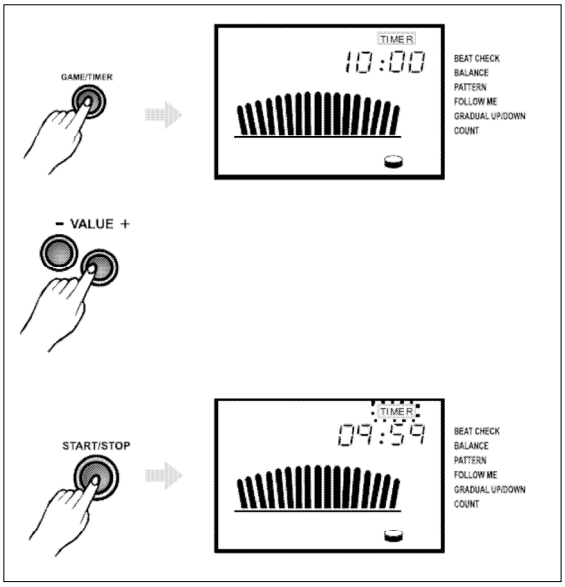
Deze oefening kun je op twee manieren uitvoeren.

1. Gedurende een vaste tijd moet je zoveel mogelijk keer op het drumpad slaan.
- Keuze uit 15, 30 en 60 seconden.
- Je kunt zien hoeveel tijd je nog hebt aan de strepen die normaal voor de metronoom gebruikt worden.

2. je slaat op het drumpad en de DD6 telt mee hoelang je over een vooraf bepaald aantal slagen doet.
- Keuze uit 200, 500 en 1000 tikken op het drumpad.
- Je kunt zien hoeveel slagen je nog moet aan de strepen die normaal voor de metronoom gebruikt worden.

Bij beide oefeningen druk je op [start/stop] om de oefening te beginnen, de DD6 telt dan eerst een maat vooraf.

KLOK (timer)



De klok (eigenlijk een soort kookwekker in dit geval) kan worden ingesteld tussen 1 minuut en 60 minuten. Dit kun je gebruiken om vooraf in te stellen hoelang je wilt gaan oefenen.

Om de klok in te stellen houd je kort de knop [GAME] ingedrukt. Dan stel je de gewenste tijd in met de [+ value -] knoppen.

Druk op [START/STOP] om de klok te starten.

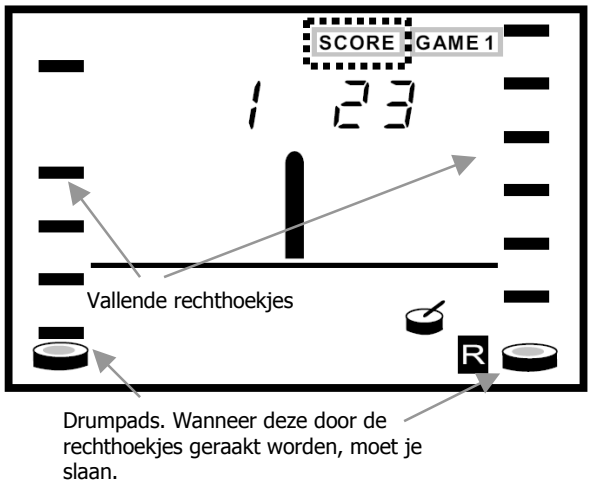
game

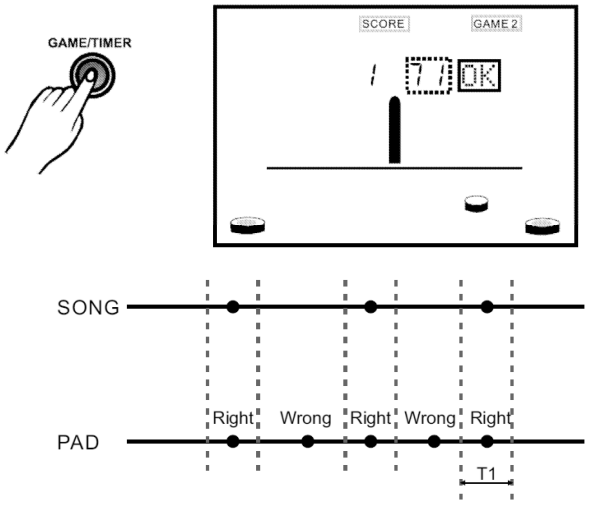
GAME

Door middel van een Tetris achtig spelletje kun je snel allerlei ritmes leren. Het spelletje gaat als volgt:

Op het display zie je links en rechts kleine rechthoekjes naar beneden vallen. Wanneer zo'n rechthoek een pad icoontje raakt (links en rechts onderaan op het beeldscherm) dan moet je slaan.

Er zijn drie levels:
Level 1: GAME. Het ritme wordt gespeeld, en je ziet de rechthoekjes op het display.
Level 2: GAME 1. De DD6 zet het ritme uit, jij moet nu spelen als de rechthoekjes de pads raken. De score wordt bijgehouden.
Level 3: GAME 3. Hetzelfde als GAME 2, maar als je score hoger is dan 60, ga je door naar het volgende ritme.





tempo / tap

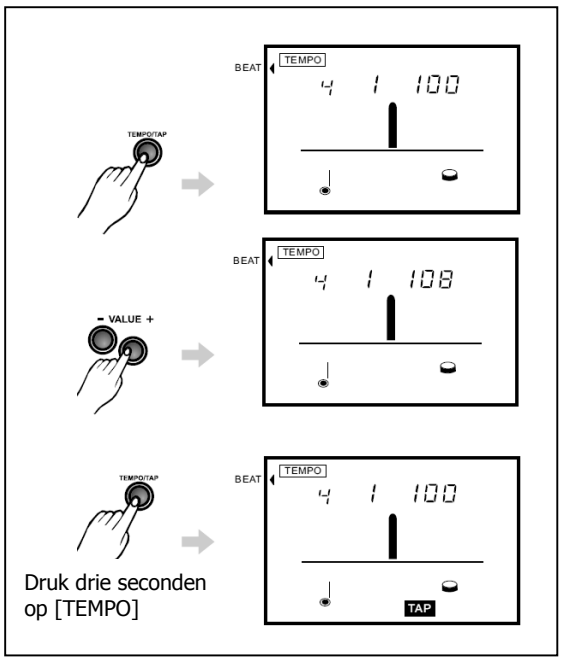
TEMPO

Druk op [TEMPO] om het tempo aan te kunnen passen. Op het beeldscherm zie je het huidige tempo. Met de [+ value -] knoppen zet je het tempo sneller of langzamer.

TAP

Makkelijker is natuurlijk om het tempo gewoon in te kunnen tikken. Om dat te doen druk je iets van drie seconden op de knop [TEMPO], waarmee je de DD6 in 'tap' mode zet. Nu kun je een aantal keren op het pad slaan, en de DD6 zal zijn tempo instellen op basis van de snelheid waarmee je geslagen hebt.

LET OP: Tijdens GAME werkt de TAP functie niet.



opnemen

OPNEMEN

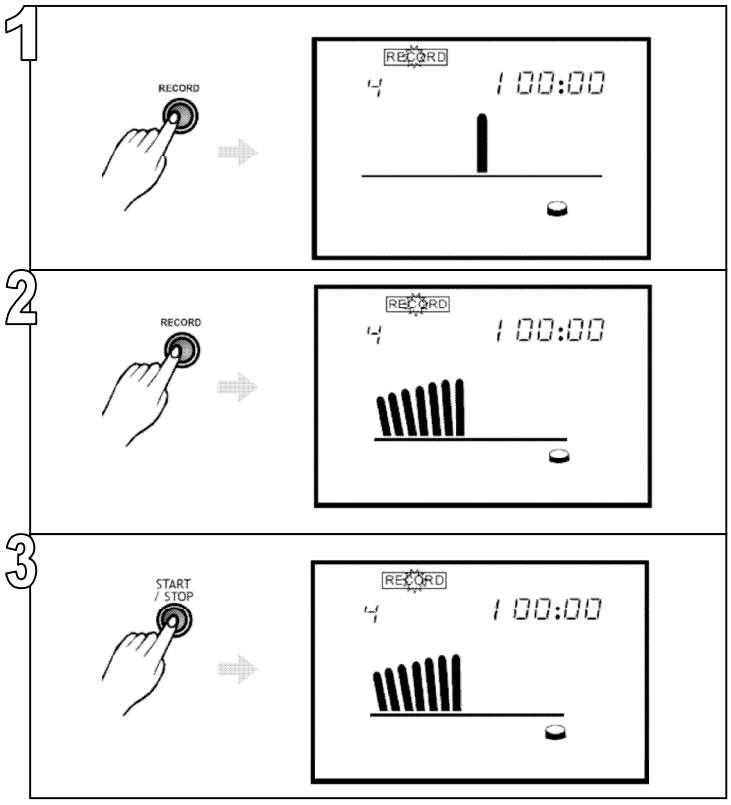
Je kunt met de DD6 ook je eigen spel / oefeningen opnemen. Dat is een hele goede methode om te luisteren hoe je het er inmiddels vanaf brengt.

1. Druk op [RECORD] om de DD6 klaar te zetten voor opname. Op het beeldscherm zie je een indicator bij het woordje 'record'. Die indicator zal knipperen als er al iets is opgenomen in het geheugen. Een nieuwe opname zal de oude wissen.

2. Druk nu nogmaals op [RECORD] om de opname te starten. Je hoort de DD6 het gekozen ritme spelen, je kunt nu meespelen. Wanneer je geen metronoom wilt horen tijdens het opnemen, dan zet je vooraf het volume van de metronoom op 0. Je hoort dan alleen wat je zelf speelt tijdens de opname.

3. Je stopt de opname door weer op [RECORD] te drukken, of door op [START/STOP] te drukken.

Afspelen doe je door -nog steeds in 'record' mode!- op [START/STOP] te drukken.



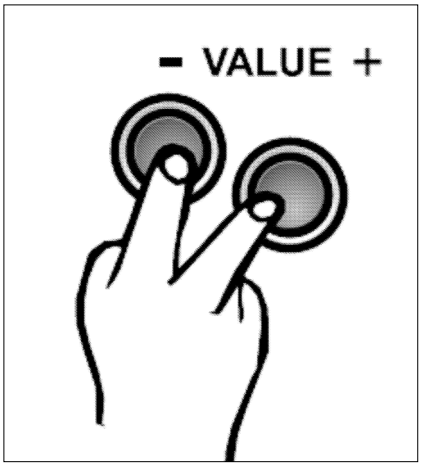
bewaren en resetten

BEWAREN

De DD6 bewaart instellingen zoals maat en ritme keuze, klik en pad geluid, tempo enzomeer.

FABRIEKSINSTELLINGEN

Je kunt de DD6 al zijn instellingen laten resetten, zodat ze weer precies zo zijn als de dag waarop hij uit de fabriek kwam. Druk TEGELIJK op [+ VALUE -] TERWIJL je de DD6 aanzet.



PAD instrumenten

No.	NAME	No.	NAME
	Snare (bank 10)	35	Standard tom3
01	Standard snare	36	Standard tom4
02	Standard snare rim	37	Standard tom5
03	Rock snare	38	Standard tom6
04	Rock snare rim	39	Electronic tom1
05	Room snare	40	Electronic tom2
06	Room snare rim	41	Electronic tom3
07	Jazz snare	42	Electronic tom4
08	Jazz snare rim	43	Electronic tom5
09	Funk snare	44	Electronic tom6
10	Funk snare rim		**CRASH(bank 16)**
11	Hiphop snare	45	Standard hihat cl
12	Hiphop snare rim	46	Standard hihat Ped
13	Electronic snare1	47	Standard hihat Op
14	Electronic snare2	48	Rock hihat Cl
15	Electronic snare3	49	Rock hihat Ped
16	Electronic snare4	50	Rock hihat Op
17	Electronic snare5	51	Standard hihat cl_op
18	Electronic snare6	52	Rock hihat cl_op
19	Electronic snare7	53	Jazz hiihat cl_op
20	Electronic snare8	54	Standard Crash
21	Electronic snare9	55	Rock Crash
22	Electronic snare10	56	Standard Ride
	Kick (bank 12)	57	Rock Ride
23	Standard kick		**METRO (bank 8)**
24	Rock kick	58	METRONOME-1
25	Room kick	59	METRONOME-2
26	Jazz kick	60	CLAVES-1
27	Funk kick	61	CLAVES-2
28	Hiphop kick	62	STICKS-1
29	Electronic snare1	63	STICKS-2
30	Electronic snare2	64	COWBELL-1
31	Electronic snare3	65	COWBELL-2
32	Electronic snare4		
	Tom (bank 14)		
33	Standard tom 1		
34	Standard tom 2		

GAME - DEMO

SONG LIST			
No.	name	beat	style
Easy			
1	Country_easy	4\4	Country
2	Country_hard	4\4	Country
3	6/8 Ballad_easy	6\8	Ballad
4	6/8 Ballad_hard	6\8	Ballad
5	8 beat ballad_easy	4\4	Ballad
6	8 beat ballad_hard	4\4	Ballad
7	Pop bossa_easy	4\4	Latin
8	Pop bossa_hard	4\4	Latin
9	Funk_1_easy	4\4	Funk
10	Funk_1_hard	4\4	Funk
11	8 beat pop_easy	4\4	Pop
12	8 beat pop_hard	4\4	Pop
13	Ballad_easy	4\4	Ballad
14	Ballad_hard	4\4	Ballad
15	Blues_1_easy	4\4	Blues
16	Blues_1_hard	4\4	Blues
17	Bossa_easy	4\4	Latin
18	Bossa_hard	4\4	Latin
19	Dance_1_easy	4\4	Dance
20	Dance_1_hard	4\4	Dance
Medium			
21	Big band_easy	4\4	Jazz
22	Big band_hard	4\4	Jazz
23	Dance_2_easy	4\4	Dance
24	Dance_2_hard	4\4	Dance
25	Funk_2_easy	4\4	Funk
26	Funk_2_hard	4\4	Funk
27	Funk_3_easy	4\4	Funk
28	Funk_3_hard	4\4	Funk
29	Fusion_easy	4\4	Fusion
30	Fusion_hard	4\4	Fusion

31	Jazz_1_easy	4\4	Jazz
32	Jazz_1_hard	4\4	Jazz
33	Jazz_2_easy	4\4	Jazz
34	Jazz_2_hard	4\4	Jazz
35	March_1_easy	4\4	March
36	March_1_hard	4\4	March
37	Reggae_easy	4\4	Reggae
38	Reggae_hard	4\4	Reggae
39	Latinjazz_easy	4\4	Rock
40	Latinjazz_hard	4\4	Rock
	Hard		
41	March_2_easy	4\4	March
42	March_2_hard	4\4	March
43	Rock Shuffle_easy	4\4	Rock
44	Rock Shuffle_hard	4\4	Rock
45	Metal_easy	4\4	Rock
46	Metal_easy	4\4	Rock
47	Pop_easy	4\4	Pop
48	Pop_hard	4\4	Pop
49	R&B_easy	4\4	R•B
50	R&B_hard	4\4	R•B
51	Rock_1_easy	4\4	Rock
52	Rock_1_hard	4\4	Rock
53	Rock_2_easy	4\4	Rock
54	Rock_2_hard	4\4	Rock
55	Samba_easy	4\4	Latin
56	Samba_hard	4\4	Latin
57	Shuffle_easy	4\4	Fusion
58	Shuffle_hard	4\4	Fusion
59	Swing_easy	4\4	Jazz
60	Swing_hard	4\4	Jazz

Garantie

12 maanden

service center:

Calimex B.V.
Windmolen 32
3642 DB Mijdrecht

Telefoon: 0297 581 624 (6 lijnen)
Fax: 0297 581 589

E-mail: info@calimex.nl

Vertaling: Allard Krijger
www.fraknoise.nl